

异度侵入

善良阵营·镇民

剧本作者：皮皮

命定



钟楼剧本博物馆
美术设计

初始拥有命定能力的玩家会获得该部分能力，
命定能力不会因为角色转变而失去或获得。

支持7-15人



图书管理员

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有外来者在场）



先知

在你的首个夜晚，你要选择两名玩家：你得知他们的角色。如果他们不都是镇民，你醉酒。



共情者

每个夜晚，你会得知与你邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。



占卜师

每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有恶魔。会有一名善良玩家始终被你的能力当作“恶魔”（干扰项）。



侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

（相克规则：侍女会得知数学家是否醒来，即使她是在数学家之前醒来。）



数学家

每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力因为其他角色的能力而未正常生效（从上个黎明到你被唤醒时）。

（私货·相克规则：数学家会得知提线木偶、酒鬼产生了错误信息或“能力未正常生效”。）



筑梦师

每个夜晚，你要选择（除你及旅行者以外的）一名玩家：你会得知一个善良角色和一个邪恶角色，该玩家是其中一个角色。

善良阵营·外来者



酒鬼

你不知道你是酒鬼。你以为你是一个镇民角色，但其实你不是。



陌客

你可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色，即使你已死亡。



气球驾驶员

每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

（相克规则：如果提线木偶抽到了气球驾驶员，在设置调整阶段可能会+1外来者。）



女祭司

每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。



时空旅行者

如果有上局游戏开始时在场的角色存活，每个夜晚，你要选择一名存活玩家，你会得知该玩家的角色在上局游戏开始时是否在场。

如果在你的首个夜晚，你不会因上一条能力而被唤醒，你会变为一个不在场的外来者。



送葬者

每个夜晚*，你会得知今天白天死于处决的玩家的死亡。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。



造谣者

每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。



报丧女妖

如果恶魔杀死了你，所有玩家都会得知此事。从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。



理发师

如果你死亡，在当晚恶魔可以选择两名玩家（不能选择其他恶魔）交换角色。



隐士

你拥有所有外来者能力。[-0~1 外来者]

邪恶阵营·爪牙



魅魔

每局游戏仅能成功触发一次。在你的首个夜晚，选择两名玩家：他们得知被魅魔选择。

第一名玩家秘密加入你的阵营且他和你获得[命定共死：每个夜晚*：如果拥有该命定的玩家生死状态不同，则都会死亡]



麻脸巫婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个恶魔，当晚的死亡由说书人决定。



伪人

在你的首个夜晚，选择一名玩家：你和他的角色秘密互换然后他获得[命定诬陷：你中毒且被当做邪恶阵营，即使你已死亡]如果你选择了死亡的恶魔，当晚的死亡由说书人决定。



提线木偶

你以为你是一个善良角色，但其实你不是。恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

（相克规则：如果提线木偶本应初始在场，他们会在恶魔之后进场并与恶魔邻座。）

邪恶阵营·恶魔



小恶魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。如果你以这种方式自杀，一名爪牙会变成小恶魔。



卡扎力

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。[由你决定谁是什么爪牙，-或+任意数量外来者]



次元术士

你也参与抽牌但仅代表你本局游戏的阵营。恶魔知道你在场。如果没有其他恶魔存活，每个夜晚*，会有一名玩家死亡。

（邪恶的次元术士改为选择）

[在游戏开始前，你得知自己是次元术士，并且决定四个不同类型的角色尽可能在场]

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

中毒/醉酒

中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果中毒玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出错误信息，中毒的玩家不会得知自己中毒。醉酒同理。

*代表
非首个夜晚

其他夜晚



Blood
on the
Clocktower

异度侵入

支持7-15人
剧本作者：皮皮

玩家数量	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
镇民	5	5	5	7	7	7	9	9	9
外来者	0	1	2	0	1	2	0	1	2
爪牙	1	1	1	2	2	2	3	3	3
恶魔	1	1	1	1	1	1	1	1	1



钟楼剧本博物馆
美术设计